# INFORMATIONS GENERALES

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Candidat** | Nom : | Rabot | Prénom : | Mathieu |
|  | 📪 |  | 🕿 |  |
| **Lieu de travail :** | CPNV, Ste-Croix | | | |
| **Orientation :** | 88601 Développement d’applications  88602 Informatique d’entreprise  88603 Technique des systèmes | | | |
| **Chef de projet** | Nom : | Viret | Prénom : | Loïc |
| 📪 [loic.viret@cpnv.ch](mailto:loic.viret@cpnv.ch) | | 🕿 +41 79 344 07 35 | |
| **Expert 1** | Nom : |  | Prénom : |  |
| 📪 | | 🕿 | |
| **Expert 2** | Nom : |  | Prénom : |  |
| 📪 | | 🕿 | |
| **Période de réalisation :** | Du 1er février 2021 à 8h00 au 1er avril 2021 à 15h05 | | | |
| **Horaire de travail :** | 16 périodes de 45 minutes par semaine (sauf jours fériés) | | | |
| **Nombre d'heures :** | ~90h | | | |
| **Planning (en H ou %)** | Analyse : 20% | | | |
| Implémentation : 30% | | | |
| Tests : 30% | | | |
| Documentations : 20% | | | |

# PROCÉDURE

* Le candidat réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges reçu le 1er jour.
* Le cahier des charges est approuvé par les deux experts. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec le candidat. Par sa signature, le candidat accepte le travail proposé.
* Le candidat a connaissance de la feuille d’évaluation avant de débuter le travail.
* Le candidat est entièrement responsable de la sécurité de ses données.
* En cas de problèmes graves, le candidat avertit au plus vite les deux experts et son CdP.
* Le candidat a la possibilité d’obtenir de l’aide, mais doit le mentionner dans son dossier.
* A la fin du délai imparti pour la réalisation du TPI, le candidat doit transmettre par courrier électronique le dossier de projet aux deux experts et au chef de projet. En parallèle, une copie papier du rapport doit être fournie sans délai en trois exemplaires (L’un des deux experts peut demander à ne recevoir que la version électronique du dossier). Cette dernière doit être en tout point identique à la version électronique.

# TITRE

Jeux vidéo d’aventure en Java

# MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

1 ordinateur type CPNV

Eclipse (ou IntelliJ)

Suite Office

ClickUp

# PRÉREQUIS

Formation de base du CPNV

Connaissances en POO

# DESCRIPTIF DU PROJET

Le but du projet est de réaliser un jeu vidéo d’aventure en Java.

Le héros du jeu devra pouvoir :

* Se déplacer librement
* Se battre
* Gérer son inventaire contenant objets et équipements
* S’équiper d’armes et autre équipements
* Evoluer au fil de l’aventure

Les technologies et le scope du projet sont volontairement laissés libres afin de pouvoir se concentrer principalement sur l’apprentissage de Java à l’aide d’un projet.

# LIVRABLES

Le candidat est responsable de livrer à son chef de projet et aux deux experts :

* Une planification initiale
* Un rapport de projet
* Un journal de travail
* Le code source du jeu
* L’exécutable/l’installateur du produit fini

# POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS SPÉCIFIQUES AU PROJET

La grille d’évaluation définit les critères généraux selon lesquels le travail du candidat sera évalué (documentation, journal de travail, respect des normes, qualité, …).

En plus de cela, le travail sera évalué sur les 7 points spécifiques suivants (Point A14 à A20) :

1. *Respect de conventions de nommage (à définir, documenter et argumenter) par le candidat*
2. *Architecture du code (SOC, POO, fonctions, …)*
3. *Au moins un test unitaire est implémenté, à jour et pertinent*
4. *Qualité et lisibilité du code*
5. *Le format de fichier de sauvegarde doit être optimisé et propre à l’application*
6. *La gestion de la caméra devra être ergonomique afin de pouvoir se déplacer librement sans contraintes*
7. *La montée en compétences en Java devra être clairement visible et documentée*

# VALIDATION

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Lu et approuvé le : | Signature : |
| Candidat : |  |  |
| Expert n°1 : |  |  |
| Expert n° 2 : |  |  |
| Chef de projet : |  |  |